# Мудрость камней (Против Атлантиды!, 1 часть)

**Эпическое приключение для группы отважных искателей приключений низкого уровня от Эндрю Трента**



## Против Атлантиды!

Это приключение первое в ряду историй о противостоянии Атлантиде! В его пределах, отважные герои (да, разумеется это игроки) примут участие в нескольких захватывающих эпизодах, противостоя авангарду могучей армии вторжения.

Все эти эпизоды и будут последовательно размещены на страницах нашего «Минотавра» (имеется ввиду журнал — прим.).

Данное приключение — первый эпизод и оптимально подходит для группы героев (1-2 уровня) только начавших свой путь к вершинам славы. Приключение предполагает, что персонажи игроков уже знакомы друг с другом и имеют за плечами одну-две игровые сессии.

Ещё одним условием является судно, которое должно быть у героев обязательно. Если игроки — ветераны сценария «Последнее убежище Лаодис«, из первого выпуска «Минотавра», вы могли бы использовать в качестве владельца судна НИП Бароса «Одноглазого», сделав таким образом «последнее убежище…» вступительным модулем к нашей новой кампании!
Как вы договоритесь с Баросом роли не играет, но как уже

упоминалось — наличие корабля это обязательное условие без которого игра не состоится. Это факт.

## Легенда о Немеде

***Примечание для ведущего*: *следующая информация только для вас*. *Игроки не должны начинать игру зная о этой истории*.**

*Далеко, где-то в бескрайнем Срединном Море находится остров Немеда.*

*Много лет назад это был идиллический остров — место где процветали ремесла, философия, поэзия и жили мечтатели занятые лишь исследованием тайн жизни, защищенные изолированностью своего острова.*

*Поскольку остров лежал вдали от морских трасс, и возможно, потому что был окружен опасными рифами, люди Немеды не держали никакой постоянной армии. И это легкомыслие однажды стоило им жизни...*

*Среди жителей Немеды был великий философ* ***Тимотес с Серфифоса****, чьи предположения и догадки все еще вызывают резонанс среди мыслителей Эры Героев. В дополнение к мудрости, Тимотес был также знатоком и исследователем волшебных предметов и вещей. Говорят, что на всей Мифике не было бы такого волшебства или мифического животного, о которых бы он не знал.*

*Семьдесят пять лет назад жизнь на острове была уничтожена появлением Летающей головы трагика. Никто не знал откуда и почему это чудовище появилось именно на Немеде. Мирный и беззащитный народ острова пал жертвой странной магии этого ужасного существа. Вскоре после этих событий, голова трагика улетела в неизвестном направлении оставив Немеду совершенно безлюдной — все её жители превратились в каменные статуи. Столь большие знания, искусство и красота были потерянны на Немеде, что сами боги были преисполнены печали.*

*Теперь странные вещи творятся на Немеде, таинственные твари ходят среди каменных изваяний, а сам остров окутан вездесущим туманом...*

# Встреча с быстроногим Гермесом



*Внимание! Пребывает Гермес-Экспресс!*

В один прекрасный день, перед героями появляется Гермес — посыльный богов. Он говорит героям, что послан сероглазой Афиной, что для Мифики наступает время больших неприятностей и, что они были выбраны богами, чтобы принять участие в защите мира.

Задача возложенная на наших героев достаточно проста. Отправиться к затерянному острову Немеде, поговорить с великим философом Тимотесом и разузнать местоположение **Компаса Эрихимаха**. Как только этот предмет будет в их руках, герои должны вернуться в Храм Афины в Аргосе, где жрецы смогут использовать его, чтобы определить местонахождение источника и характера надвигающейся опасности.

Герои конечно захотят послужить во славу богов и мира на земле, но если они откажутся, особенно мотивируя тем, что «я существо служащее тьме и хаосу!», вначале напомните им, что мы играем в

Лабиринты и Минотавры, а если и это не поможет, напустите на них пару-тройку гигантских статуй!
Прежде, чем они отправятся в путь, Гермес вручит персонажу с самым высоким обаянием (или самой сильной связью с Афиной) обыкновенную с виду склянку и скажет ему: *«Используй эту воду, чтобы успокоить страдания Тимотеса. Он сможет говорить с вами только один раз, когда полностью выпьет это. Вы узнаете его по подобию с дважды-хромым Гефестом»*.
Гермес добавляет, что повелитель ветров — сам Эол будет вести их по курсу к Немеде до тех пор, пока не будет пролита кровь. Поездка займет 7 дней.

***Примечание для ведущего: нет, Гермес не говорит героям, что Тимотес (и остальные жители Немеды) были обращены в камень. Сам Гермес никакой дополнительной информацией не располагает и просто передает соответствующее сообщение Афины.Относительно того, почему Афина не считает нужным рассказать об этом героям — ну, в общем, она считает это своеобразным испытанием.***
Эта трудность не может быть преодолена, даже если в партии присутствует лирник — знание судьбы Немеды потеряно для всех, кроме богов. Относительно Божественного Видения смотри следующую страницу.

## Первый акт: Путь к Немеде

Теперь, когда герои получили задание от богов, они должны добраться до затерянного острова. Как упомянуто во введении, чтобы пересечь Срединное Море искатели приключений обязательно должны разжиться кораблем.

### Ставим паруса

Поездка к Немеде начинается с плохих предзнаменований, то и дело

появляющиеся по пути следования. Всё время стоит отвратительная погода и настроения среди моряков ходят самые скверные. Через три дня пути, между двумя моряками вспыхивает драка — каждый из них обвиняет другого в подтасовке результатов игры в кости.
Герои должны вспомнить замечание о кровопролитии о котором упоминал Гермес перед путешествием и постараться вмешаться в ситуацию. Если они не в состоянии помирить стороны, Эол оскорблен, и судно теряет благоприятный ветер.
После этого, судно будет плыть сбившись с курса в течении ещё трех дней. После чего, Афина убедит Эола вернуться к героям и путешествие продолжиться.

## Наконец-то Немеда!

Немеда окутана плотным туманом и окружена рифами, делая подход к погибшему острову предательски ненадежным. Если один из искателей приключений — Моряк, ему нужно разрешить сделать проверку на Уклонение от Опасности (измененный его премией судовождения), чтобы провести корабль к берегу благополучно.
Если бросок провален или если Моряка среди героев нет, каждый игровой персонаж и моряки из команды, должны сделать проверку на Уклонение от опасности или быть выброшены за борт, как только судно налетит на рифы. Те кто удержался на корабле, могут попытаться помочь упавшим, как это описано ниже.

## Неприятность в воде



*Эол в действии!*

Герои и моряки, провалившие проверку на Уклонение от Опасности, окажуться в воде между коралловыми рифами и берегом Немеды. Море здесь глубоко, и игроки должны выиграть соответствующую проверку или начать тонуть.

Ещё хуже ситуацию делает стая гарпий обитающая неподалеку и теперь с довольными криками слетающаяся на добычу. Они не обращают внимание на барахтающихся в воде, но стремительно нападают на оставшихся на судне. Если герои наносят поражение Гарпиям, то спокойно добираются до берега.

# Второй Акт: В поисках Тимотеса

После того как судно пристанет к берегу, герои будут должны определить местонахождение Тимотеса.
Это легче сказать чем сделать, так как живых людей на острове нет, а вот каменных статуй — в избытке. Однако, умный персонаж использует ключ полученый от Гермеса и достаточно легко вычилит среди статуй ту, что должна принадлежать философу.

## А Божественное Видение?

Если в группе есть священник, он может использовать свою способность Божественного видения, чтобы узнать о местоположении Компаса.

Так как желания и прихоти богов полностью в руках ведущего, предсказание должно вести к различным результатам в зависимости от того, когда или почему оно имеет место. Если персонаж использует Божественное Видение в начале сценария, чтобы вычислить местонахождение Компаса без необходимости посетить Немеду, видение покажет только туманные образы берегов потеряного острова, возможно с несколькими «проблесками» «сада статуй» (но без явного упоминания о судьбе Тимотеса или того, что в статуи превратились жители острова).

Другими словами — видение не покажет место нахождения Компаса, но и не было потрачено впустую, дав дополнительный ключ — каменные статуи.

Ведущий может впрочем, конкретно показать где лежит Компас (Шахты Иана), но даже без намека на расположение этого места, то есть игроки увидят некую «темную пещеру».

## Туманная тишь

Немеда — бесплодное место окутанное туманом. Пляж, на котором произошла высадка теряется в его плотной пелене. На берегу стоит могильная тишина — не слышно криков птиц, нет ветра, да что там, не слышны вообще никакие звуки, даже прибой странно тих. Обратите внимание, звук здесь распространяется как обычно, но само место полностью безмолвно. Эту атмосферу нужно поддерживать обязательно.

## Дорога

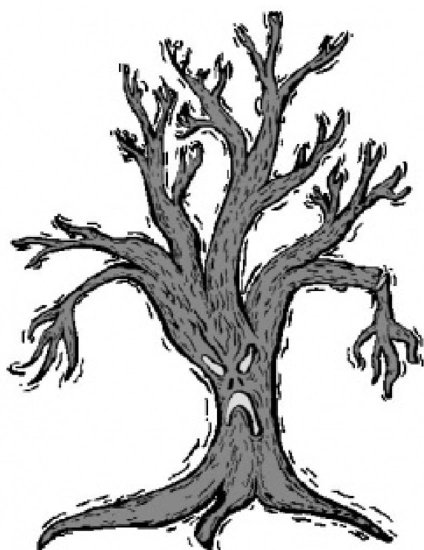
Как только герои убедились, что на пляже больше нет ничего интересного, они должны отправиться вглубь острова на поиски Тимотеса.

Отойдя немного от берега они натыкаются на вымощенную булыжником дорогу, давно не ремонтированную и проросшую в некоторых местах сорняками и лишайником.

Дорога приведет непосредственно в деревню находящуюся на острове.

За время пути герои могут пару раз столкнуться с каким-либо противником, но никаких существенных боев быть не должно. Еще раз напомню, атмосфера этого места имеет большое значение. Ведущий должен постоянно упоминать, что туман остается плотным по всей дороге, настолько плотным, чтобы видимость составляет не более пары футов.

## Стихиос поджидающий жертву



*Стихиос поджидающий жертву*

После получасового восхождения в гору, дорога выравнивается и поворачивается немного на восток. Туман здесь немного развеивается, хотя видимость остается ограниченной. Наконец герои могут видеть некоторые признаки жизни — вдоль дороги стоят низкие и кривые деревья.
В кронах деревьев шелестит легкий ветерок. Время от времени эти звуки, кажется, напоминают шепот безумия и отчаяния. Расскажите игрокам, что им мерещиться, да-да, нагнетайте паранойю.
Странные звуки, как окажется чуть позже, издают не кто иные как три Стихиоса. Эти ожившие деревья стоят у дороги и стараются достать героев своим вампирическим касанием. Героям это само собой не понравиться, а раз так, пора начинать бой!

## Прибытие в деревню

Пережив столкновение со стихиосами, герои спускаются вниз по дороге и наконец выходят к деревне. Спуск занимает по крайней мере ещё полчаса.
Время от времени появляется небольшой ветерок, который шелестит в кронах деревьев — просто ветер, в кронах просто деревьев… призванный пощекотать нервы героев.
Никаких чудовищ однако не видно. По крайней мере здесь.
После получаса ходьбы туман еще немного рассеивается, достаточно для того, чтобы разобрать низкие дома, заборы и другие строения свидетельствующие о наличии живых существ. Если игроки исследуют здания они быстро обнаружат, что все жители превращены в камень.
Женщины стирают, дети играют во дворе, группа пожилых мужчин занята каким-то обсуждением. И все они превращены в статуи! Эти и другие здания содержат очень немного ценностей, в основном это давно сгнившая пища, да истлевшая ткань.
Можно также обнаружить некоторое количество ржавого оружия и инструментов, но ничего, что можно было бы взять (даже на память) найти не удастся.
Идя дальше вниз по дороге, герои скоро окажутся в центре деревни. Как и прежде, ничто здесь не издает звуков. Нет уличного шума, лая собак, никаких криков радости или горя. Только могильная тишина и обращенные в камень люди.

В отличие от мирных сцен на окраинах, на лицах этих статуй отражен ужас и страх и многие кажется убегают от чего-то.

## Говорящий камень

Теперь самое интересное — героям предстоит понять кто из 50 статуй мужчин найденных ими в деревне и есть Тимотес.



*Тимотес с одной из своих тростей*

Кстати! Самое время сказать, что эта деревня на острове единственная и если герои решили исследовать остров, далее они не находят других признаков человеческих поселений. Они могут, однако, наткнуться на племя людей-скорпионов, теперь его населяющих (см. ниже).
Отгадка проста — только одна из статуй имеет при себе две трости и таким образом является «дважды-хромой», подобно Гефесту.
Статуя лежит в середине городской площади, с перекошенным от ужаса лицом и удивленно открытым ртом. Две свои трости он держит перед собой, как бы защищаясь от чего-то, что пришло с юга.
Кроме того, есть и другие кандидаты которых герои могут выбрать, включая кузнеца (его звали Никандр, вечная память) стоящего на площади широко расставив ноги с молотом в руках и некого уродливого человека (Притан) бегущего на утек.
Как только выбор сделан, герои могут вылить содержимое склянки данной Гермесом в рот выбранной статуи (все они имеют открытые рты, т.к. все в момент гибели кричали). Только вылив содержимое без остатка, игроки смогут осуществить задуманное.

Если выбор сделан правильно, философ медленно превратиться назад в человека из плоти и крови, и в то же мгновение закричит и будет биться в конвульсиях, пробуждаясь от кошмара, который давно прошел.

Если его спросить о том, что здесь произошло, Тимотес расскажет обо всем, включая нападения головы трагика, которую он должен описать, но не называть.
После вопроса о Компасе Эрихомаха, мудрец пребывает некоторое время в мечтаниях, что-то бормоча почти не слышимо. Через мгновение он вновь возвращается с небес на землю и рассказывает героям о острове Иана, чьи шахты охраняются Циклопом, а на лужайках пасуться стада овец с золотой шерстью.

Легенды, продолжает Тимотес, говорят, что Эрихомах последовал за своим компасом, который вел его на остров Иана, после чего о нем никто больше не слышал. Поэтому, — заключает мудрец, — если где-то и нужно искать эту вещь, то только там.
Остров находиться в трижды девяти днях к западу от Аргоса…, с этими словами Тимотес начинает вновь обращаться в камень. Он пытается бороться, но вскоре перед героями вновь оказывается безжизненная каменная статуя.
В дополнение к полученной информации, каждый герой должен получить временныйБожественный Дар от Афины. Ведущий сам должен определить форму дара, но мы рекомендуем использовать какие-либо вещи защитного свойства.

## Что, если искатели приключений истолкуют намек Гермеса неправильно?

Чтобы избежать досадной ошибки и не оживить, чего доброго, кого-то другого, ведущий вправе дать возможность любому персонажу с интеллектом выше 13, определить Тимотеса «автоматом».
Но если такая ошибка всё-таки случится, можно поступить следующим образом. Человек конечно оживет и будет вести себя соответствующе и даже сможет рассказать игрокам историю Немеды, хотя о компасе, он разумеется ничего знать не будет.
Ведущему ничего не останется, как использовать очередное Божественное вмешательство, например, в этот момент перед игроками вновь предстанет Гермес и с язвительной ухмылкой даст

ещё одну порцию эликсира и за ручку отведет к нужной статуе, или даже, на месте Гермеса окажется разгневанная Афина, которая расскажет «героям» всё, что она о них думает.

## Заключительное сражение

Когда Тимотес (или другой страдалец) опять обратиться в камень, внимание героев привлекает странный звук доносящийся из тумана. Каждый герой должен сделать проверку на Восприятие, и в случае удачи определить, что сюда спешат славные представители народа людей-скорпионов.

Эта группа — разведывательная партия из большого анклава этих существ, населяющих теперь дальний берег Немеды. Число существ в группе равно количеству игроков.

Люди-скорпионы крайне рады гостям из плоти и крови, так как каменные статуи на вкус очень неприятны. Разумеется они без прилюдий набрасываются на наших героев, но будут отступать, если начнут явно проигрывать.

Если герои начнут преследование, они наткнуться на ещё одну группу людей-скорпионов, которые как и их предшественники, несказанно обрадуются гостям.

## Снова в море

Теперь, зная ответ, герои могут отправиться на поиски острова Иана. По пути они могут остановиться на Аргосе, где священники из храма Афины окажут им помощь и излечат раны.
Пользуясь описанием Аргоса, вы можете разнообразить пребывание искателей приключений в городе и подкинуть им пару промежуточных заданий перед тем, как вновь отправиться в плавание.
Ведущий может распоряжаться этим плаванием по своему усмотрению, хотя пара«таинственных» островов которые попадутся по пути, крайне желательна.

## Ложь и предательство

В то время, как наши герои будучи в Аргосе готовятся к длительному путешествию, и набирают новых членов команды взамен безвременно покинувших этот мир, на судно нанимается Асон, отважный моряк и кроме того шпион Атлантиды.
Асон только разведчик и никак не повредит нашим героям на этой стадии. Он будет выполнять тяжелую работу, смело сражаться, и вообще, сделает все, чтобы войти в доверие к искателям приключений. Позже, он покажет своё истинное лицо, но пока — он лучший друг героев …

# Третий Акт: Шахты Иана



*Берега затеряного острова Иана*

Наконец приготовления закончены и поставив паруса, корабль выходит из гавани Аргоса и отправляется в неизведанную даль. Путешествие хотя и долгое, но проходит очень спокойно… если ведущий конечно этого захочет.

Только на 14-й день происходит небольшое событие — далеко на горизонте можно увидеть несколько черных парусов (два-три) идущих тем же курсом, что и корабль наших героев. Однако из-за

расстояния, ничего толком разглядеть не удается.

## Прибытие на Иану

После почти месячного путешествия искатели приключений наконец пребывают к своей цели. На скалистом берегу выситься большой утес, берег каменист и выглядит очень не гостеприимным.
Большую часть дня корабль пытается пристать к берегу, но найти подходящее место удается только к вечеру.
В наступающих сумерках можно разглядеть тропу уходящую на вершину утеса, судно подходит к берегу и бросает якорь… Время начинать поиски.

## Восхождение на утес

Древние жители Ианы проложили узкую тропу ведущую от кромки берега до вершины утеса, который был их своеобразной цитаделью. Чтобы дополнительно оградить себя от вражеского вторжения они оставили благодарным потомкам несколько ловушек призванных ослабить противника или нанести урон любому кто осмелиться посягнуть на их землю. Всего ловушек три и все они описаны ниже в том порядке, в котором они и попадаются.

## Ловушка №1 (Падение и Западня)

Участок тропы здесь искусственно ослаблен и неосторожный путник легко может свалиться вниз. Идущий первым персонаж получит 1d6 хитов повреждений от падения в 15 футовую пропасть. Без веревки или другой помощи несчастная жертва ловушки не сможет выбраться наверх.
Единственный путь выбраться без посторонней помощи — прыгнуть вниз, в море, и получить ещё 2d6 хитов повреждений, а вдобавок попытаться не утонуть (по стандартным правилам).

## Ловушка №2 (Раздавливание)

Здесь лежит множество валунов. Первый проходящий активирует

рычаг, а второму достаются все сливки, вернее все шишки (а также ушибы/переломы).
Жертва ловушки получает 2d6 хитов повреждений и должна сделать проверку на Уклонение от Опасности, чтобы избежать падения в море. Герой свалившийся вниз получает ещё 2d6 хитов повреждений и кроме того попытаться не утонуть, как и в ловушке №1.

## Ловушка №3 (Прямое повреждение и Отравление)

Из расщелины в скале выстреливает дротик, нанося ведущему персонажу 1d6 хитов повреждений. Жертва этой ловушки должна немедленно сделать проверку на выносливость против числа 12 (действие яда ослабилось под действием времени).
В случае успеха яд не действует, а при провале, жертва испытывает полный паралич на 1d6 минут. Парализованная жертва также должна сделать проверку на Уклонение от опасности, чтобы не упасть с обрыва. Падение приводит… (догадались?) к получению ещё 2d6 хитов повреждений и попытке не утонуть.

## Золотые стада Ианы

Как только герои взошли на утес, их взглядам откроется то, почему остров так хорошо защищен и спрятан от любопытных глаз. На широком плато расположенном на вершине утеса растут высокие деревья сгибающиеся под весом сочных плодов, зеленые лужайки усеяны совершенными цветами, а среди всего этого великолепия журчат кристально чистые потоки воды стекающие в прекрасный водоем в самом центре чудесного плато.

Но главное — всюду можно видеть прекрасных золотых овец, мирно пасущихся на лугах. Вся эта идиллия находиться под неусыпным механическим оком Золотого Барана.
Это странное существо было создано, чтобы защищать территорию от любых нарушителей и как только герои будут замечены, последует атака.

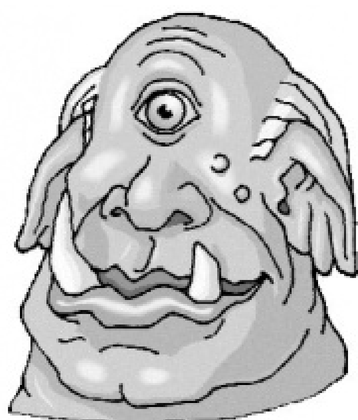
После убийства барана искатели приключений могут свободно исследовать плато.
Вскоре они найдут вход в шахты, где по всей вероятности и находиться компас.

## В Шахтах

Вход в шахты — пещера с грубым, но просторным входом в который свободно могут пройти два человека. Длинный, извивающийся проход в конечном счете выводит к развилке. Налево можно слышать звонкие удары молота по наковальне, а справа нежное мелодичное пение.

***Примечание для ведущего: внутри планировка шахт очень проста, карта тут даже не нужна…, но ничего не мешает вам создать «пещерное приключение» с большой картой «расширяющей» эту часть приключения до отдельного микросценария.***

## Сокровища Гиракса



*Циклоп Гиракс, создатель невиданых чудес*

Это помещение — жилое помещение Гиракса, меньшего циклопа, последнего жителя Ианы. Здесь он ест, спит и живет окруженный своими необычными изделиями. Помещение заполнено различными железками, автоматами и другими вещами, включая три поющих келедона охраняющими Гиракса, когда он работает.
Когда искатели приключений входят в «спальню», Гирас как раз

занят работой. Поющие келедоны не нападают на героев пока те ничего не трогают. Если герои вступают в бой с механическими птицами Гиракс вступит в бой после третьего раунда, готовый превратить в отбивную любого злоумышленника.

*Важное замечание: Компаса Эрихомаха среди вещей в жилой комнате нет. Гиракс носит его на шее, как амулет*.
Во второй комнате находиться кузница Гиракса где он и создает свои диковинные вещи, на потеху себе и во славу Гефеста. Гиракс вполне доволен своей жизнью и если бы не наши герои, он и дальше бы жил без забот, проводя в кузнице всё своё время. Однако сейчас он явно взбешен и большой молот который он держит в руках, явно не располагает к задушевной беседе. Это верно вдвойне, если искатели приключений нанесли вред его любимым поющим келедонам.

При входе в кузню все герои должны сделать проверку на восприятие, чтобы заметить на шее циклопа серебряный компас. Да, это именно то, зачем вы пришли.

Хорошо обыгранная торжественная речь могла бы убедить Гиракса обменять свой компас на тот, что игроки получили в Аргосе. Иначе, вас ждет бой.

## Компас в наших руках!

Итак хитростью или силой, герои завладели Компасом Эрихомаха. Теперь можно отправляться в обратный путь.

Как только компас привезли на Аргос, священники Афины начинают постигать его тайны, а наши герои… ждут следующего сценария!

А пока продолжается священнодействие, герои могут завершить ещё пару небольших приключений. Идеально, если герои достигнут до следующего приключения 3-го уровня — силы с которыми им предстоит столкнуться очень велики.

## Компас Эрихомаха

Компас Эрихомаха — уникальный волшебный предмет. Ведущие могут оставить его природу и свойства загадкой до самого конца, так как никто в предложеном сценарии не сможет объяснить игрокам его «ценность в быту».

Этот компас был создан в Эру Магии с целью помочь в процессе предсказания, позволяя предсказывать будущее более определенно. В руках жрицы Афины компас улучшает ясность и возможности Божественного Видения. Точная природа этого явления остается на совести ведущего.